

TiggerRummy

Manual de usuario

ALBINE

2008

ALBINE - Librerías de la Universidad



TABLA DE CONTENIDO

REGLAS Y CARACTERISTICAS DEL JUEGO

Objetivo

Elementos del juego

Comenzando el juego

Durante el juego

- **Grupo**
- **Escalera**

Tiempo limite

Jugadas errOneas

Modificando grupos y escaleras

- **Agregar uno o más fichas desde el tablero personal a una escalera**
- **Remover una ficha de un grupo y escalera y usarlo para construir uno(a) nuevo(a)**
- **Agregar fichas y remover fichas a un grupo o escalera para modificar el grupo o escalera existente y crear uno nuevo**
- **Dividir una escalera**
- **Combinar grupos y escaleras**
- **Grupos y escaleras múltiples**

El comodIn

Puntuacion

COMO USAR TIGGERRUMMY

Preguntas frecuentes

3

3

3

3

3

3

3

4

4

4

4

5

5

5

6

6

6

7

8

8

9

14

REGLAS Y CARACTERISTICAS DEL JUEGO

De 2 a 4 jugadores, 8 años en adelante

Objetivo

Quedar sin fichas en el tablero personal, formando escaleras y grupos en la mesa central, y en caso de no lograr eliminar todas las fichas quedar con el menor número de puntos posibles.

Elementos del juego

- **106 fichas (2 conjuntos de fichas numeradas del 1 al 13 en cuatro colores: azul, amarillo, rojo, verde.**
- **2 fichas comodín.**
- **Mesa central:** Área comunitaria del juego donde se arman los grupos y escaleras
- **Tablero personal:** Sector del juego que solo puede ver cada jugador y donde se encuentran las fichas personales
- **Pozo:** Repositorio de fichas que no han sido asignadas

Comenzando el juego

Cada jugador recibe 14 fichas del pozo de manera aleatoria que a partir de este momento pasaran a conformar su tablero personal.

TiggerRummy asigna los turnos de juego.

Durante el juego

Se pueden realizar dos tipos de jugadas validas:

- **Grupo**
Es un conjunto de tres o cuatro fichas del mismo número y diferente color.



- **Escalera**
Es un conjunto de fichas del mismo color y de números consecutivos (cabe aclarar que después del 13 NO sigue el 1)



Para poder realizar la jugada de apertura, es necesario que el jugador sume al menos 30 puntos, ya sea con las fichas de uno o más grupos y/o escaleras.

Para realizar esta jugada inicial no se pueden usar fichas de grupos o escaleras que ya se encuentren en la mesa central.

Para esta sumatoria de puntos cada ficha corresponde a su valor nominal, y los comodines por el valor de la ficha que está remplazando.

Si al final de la partida un jugador tiene en su mesa un comodín este tomara un valor de 30 puntos.

Si en su turno un jugador no puede realizar ninguna jugada será penalizado con una ficha que recibirá del pozo.

Después de realizar la jugada de apertura los jugadores también pueden utilizar grupos y escaleras que se encuentran en la mesa central ya sea para acomodar fichas nuevas o reorganizarlos.

Si un jugador no puede colocar un grupo o escalera nueva o modificar uno existente en la mesa central debe tomar una ficha del pozo, esta ficha no puede ser utilizada inmediatamente sino que deberá esperar hasta el turno siguiente.

El juego termina cuando un jugador ha colocado todas las fichas de su tablero personal en la mesa central.

Si las fichas del pozo se agotan el juego continua hasta que ningún jugador puede realizar su jugada.

Tiempo limite

El tiempo límite que tiene un jugador para realizar su jugada es de dos (2) minutos, si al cabo de este tiempo el jugador no ha realizado ninguna jugada recibirá una ficha del pozo y terminara su turno.

Jugadas errOneas

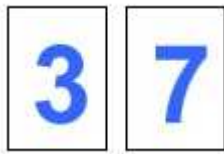
El jugador que en su turno manipule la mesa central y su tablero personal sin lograr realizar con éxito una jugada, será penalizado con tres fichas que recibirá del pozo y la mesa central volverá a su estado anterior.

Modificando grupos y escaleras

Un jugador puede realizar cualquiera de las siguientes jugadas siempre y cuando al final de su turno todos los grupos y escaleras sean validos y no halla fichas sueltas en la mesa central.

- **Agregar uno o más fichas desde el tablero personal a una escalera**

Fichas en el tablero personal:



Fichas en la mesa central:



El jugador agrega desde el tablero personal las fichas azules 3 y 7 a una escalera azul de 4 a 6 existente en la mesa central



- **Remover una ficha de un grupo y escalera y usarlo para construir uno(a) nuevo(a)**

Fichas en el tablero personal



Fichas en la mesa central



El jugador toma el 4 azul de la mesa central para poder formar la escalera azul 3 a 6



- **Agregar fichas y remover fichas a un grupo o escalera para modificar el grupo o escalera existente y crear uno nuevo**

Fichas en el tablero personal



Fichas en la mesa central



El jugador agrega el 11 azul para formar la escalera azul 8 a 11, luego utiliza el 8 azul para formar un nuevo grupo



- Dividir una escalera

Fichas en el tablero personal



Fichas en la mesa central



El jugador toma el 4 y 5 rojos, y lo utiliza para formar una nueva escalera

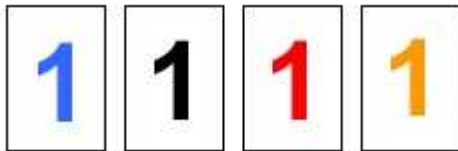


- Combinar grupos y escaleras

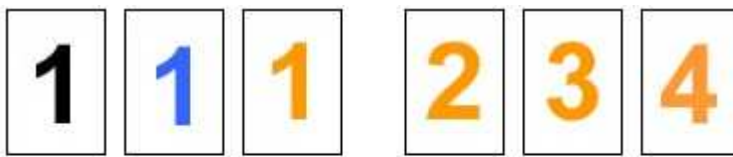
Fichas en el tablero personal



Fichas en la mesa central



El jugador utiliza el 1 azul de su tablero personal, el 1 amarillo de la escalera amarilla 1 a 4 y el 1 rojo del grupo de 1, para formar un nuevo grupo de 1.



- Grupos y escaleras múltiples

Fichas en el tablero personal



Fichas en la mesa central





Utilizando las 3 escaleras de la mesa y su 5 azul crea grupos de 5,6 y 7. Además utiliza su 10 para crear una nueva escalera.



El comodín

En el juego hay dos comodines que pueden ser utilizados para formar cualquier grupo o escalera. Un comodín toma el valor de la ficha que representa.

Una vez que un comodín ha sido colocado en un grupo o escalera puede ser recuperado por un jugador en su turno remplazándolo por la ficha que está representando.

Un comodín nunca puede retirarse de la mesa central, es decir después de ser recuperado debe ser utilizado en otro grupo o escalera en el mismo turno.

Si el comodín se encuentra en un tablero personal una vez finalizada la partida su valor será de 30 puntos.

Puntuación

Cuando un jugador quede sin fichas en su tablero personal será declarado vencedor, el puntaje de los demás jugadores será el resultado de la suma de los puntos de cada una de las fichas que aun tienen en sus respectivos tableros personales.

En caso que se acaben todas las fichas del pozo y todos los jugadores aun tienen fichas en su tablero personal, el jugador con menos puntos será el ganador.

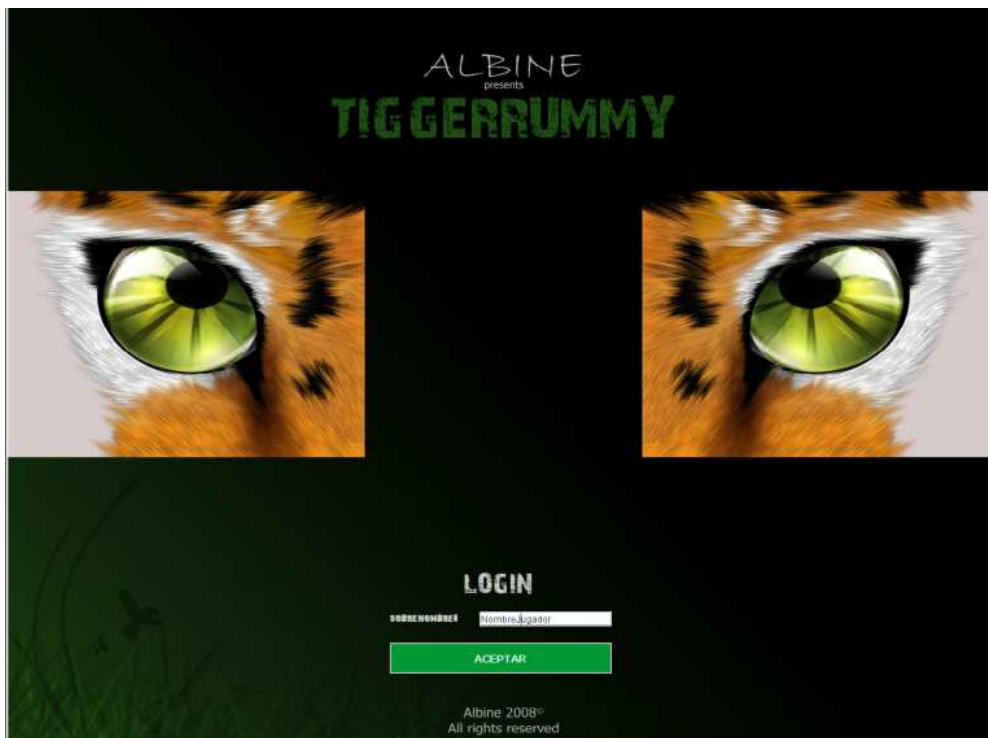
COMO USAR TIGGERRUMMY



La primera pantalla que se muestra al abrir TiggerRumy simplemente muestra una advertencia sobre propiedad intelectual y el estado de carga de la aplicación.

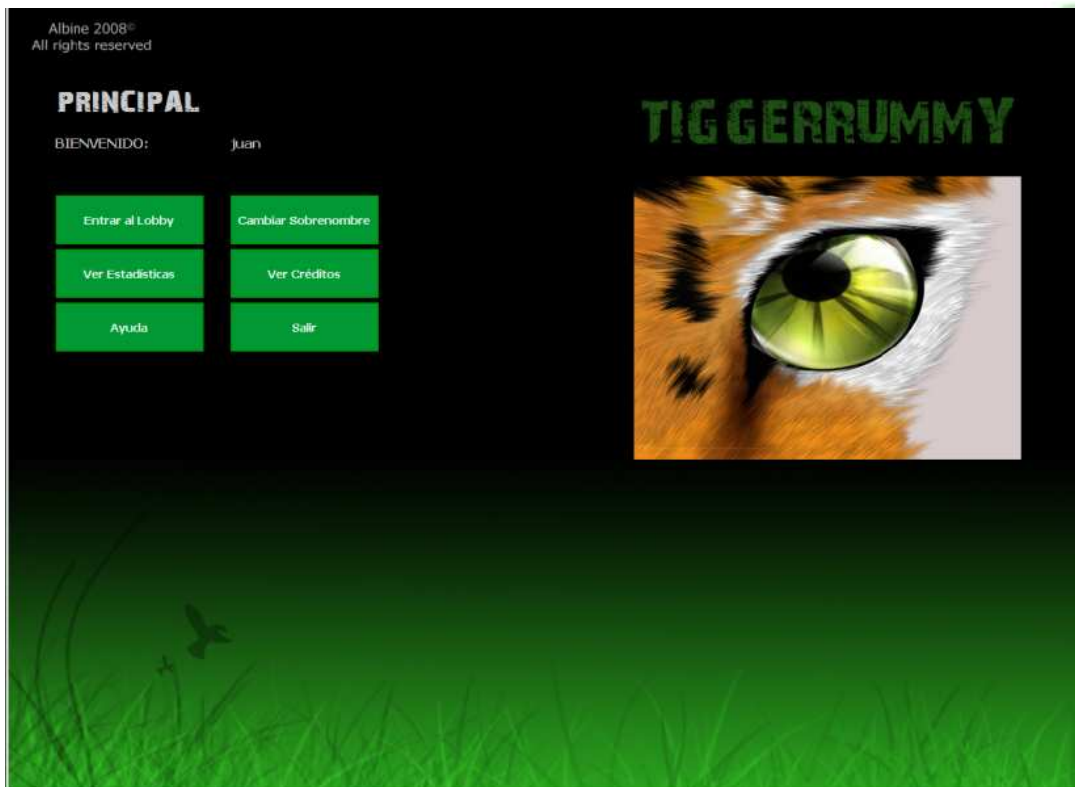
Posteriormente se solicita un login de usuario (indispensable para poder continuar).

Al dar clic en el botón aceptar se accede al menú principal de TiggerRumy



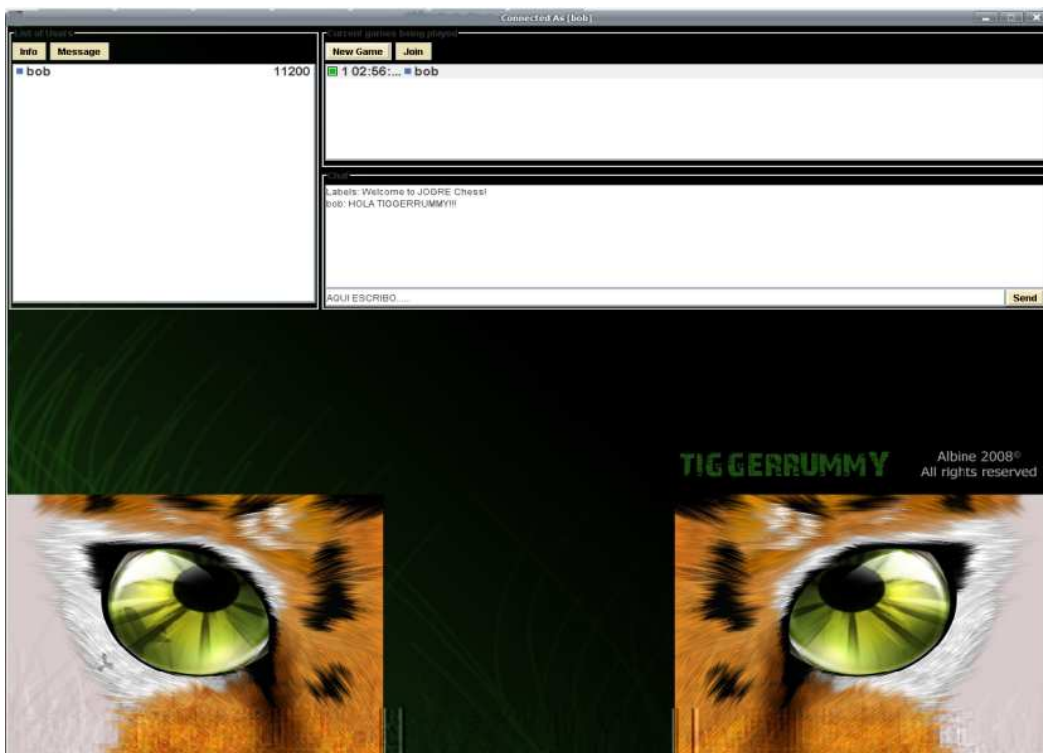
En la que se encuentran las siguientes opciones:

- **Entrar al lobby**
- **Cambiar sobrenombre**
- **Ver estadísticas**
- **Ver créditos**
- **Ayuda**
- **Salir**

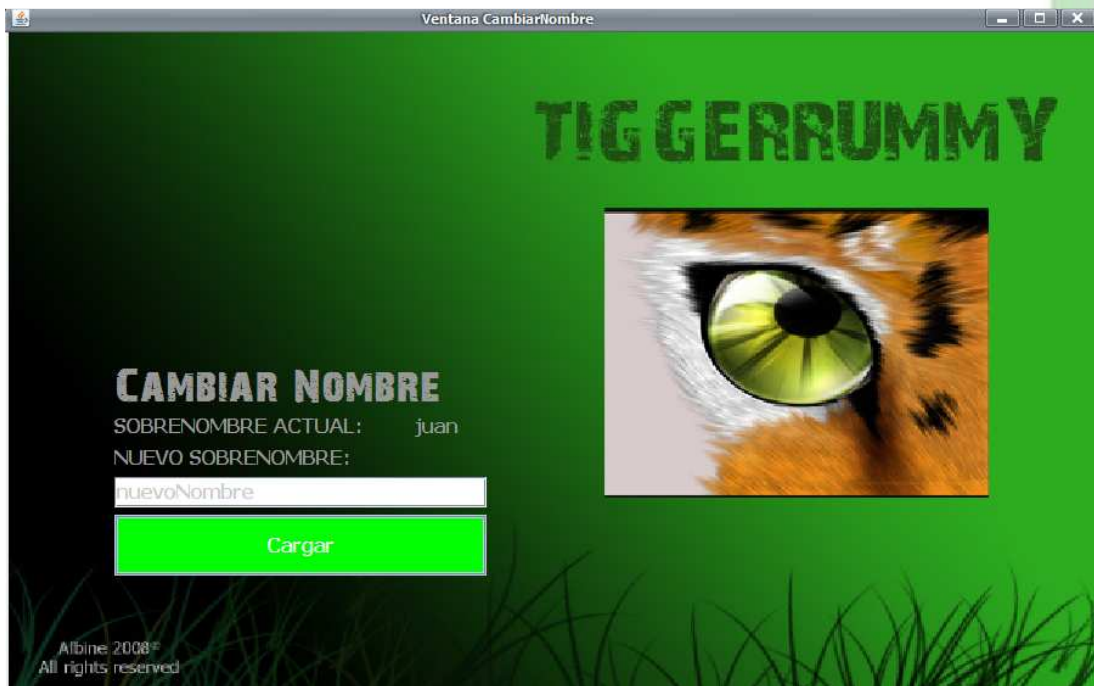


La opción **Entrar al Lobby** conduce a una pantalla donde por primera vez aparece el chat y donde se pueden ver los usuarios actualmente conectados.

En esta pantalla además de poder enviar mensajes a los otros jugadores se puede crear una nueva partida y lanzar la misma.

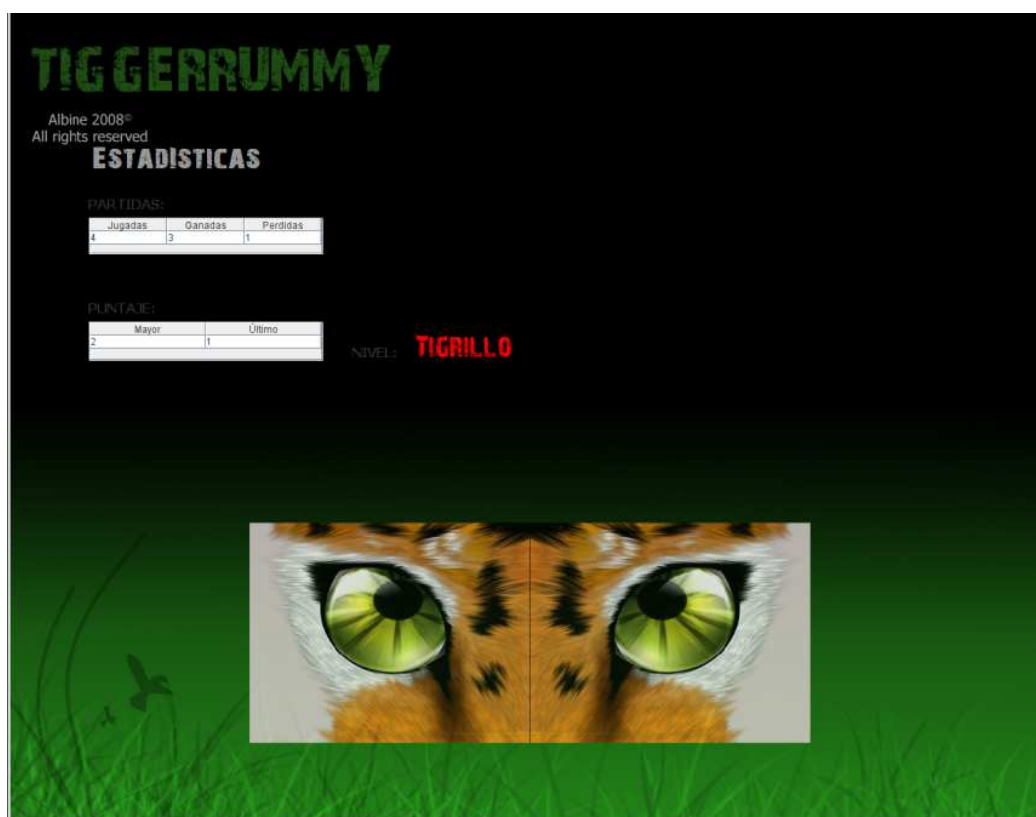


La opción sobrenombre permite cambiar el nombre de usuario que se colocó en la pantalla Login.

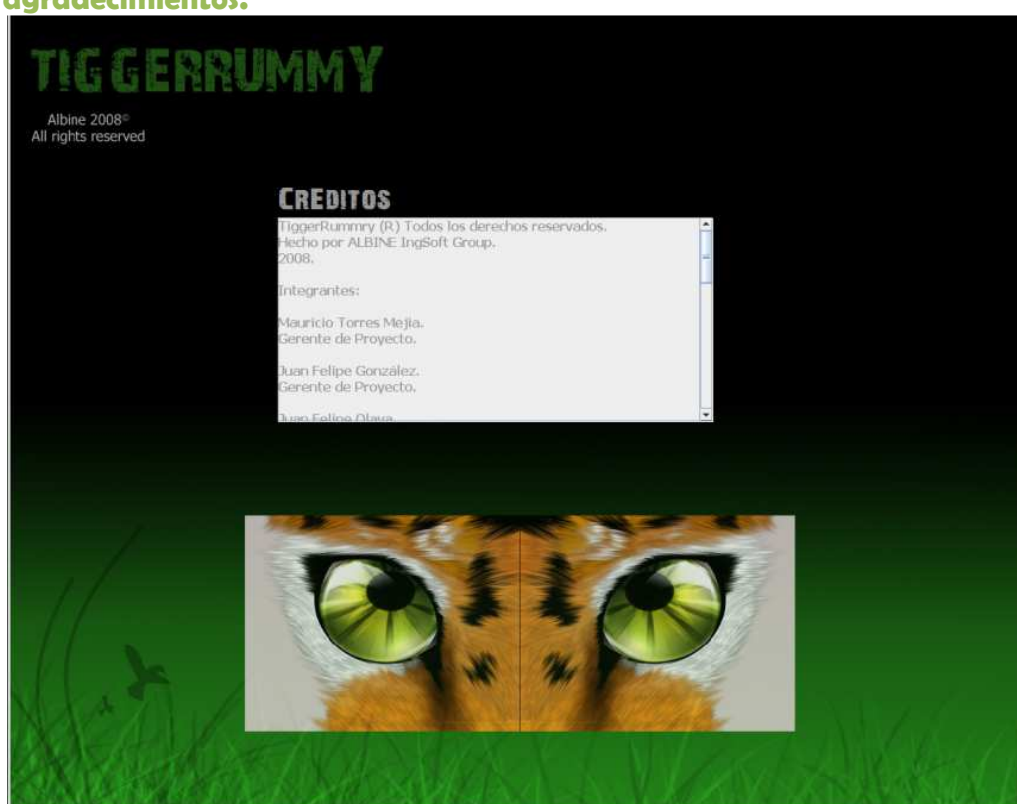


Ver estadísticas abre la pantalla estadísticas, donde se encuentran el número de partidas jugadas, ganadas y perdidas, el mayor puntaje y el último puntaje.

También muestra la categoría del jugador que puede ser inútil, gato, tigrillo y tigre dependiendo de el porcentaje de partidas ganadas.



En créditos se puede ver información sobre el equipo desarrollador y agradecimientos.



Finalmente en ayuda se encuentra el presente manual

Preguntas frecuentes

- **¿Qué requisitos debe cumplir mi computador para poder ejecutar TiggerRummy?**

1. Sistema Operativo Windows XP
2. JVM 6
3. Conexion a una LAN
4. 512 Mb de memoria RAM
5. Tarjeta de video integrada de 64 MB
6. 300 Mb de espacio libre en disco duro
7. Para la correcta visualizacion de la aplicación se debe instalar la fuente 28 days later (incluida en el CD de instalacion)

- **¿Qué sucede si durante una partida se presenta una falla eléctrica u otra circunstancia que provoque una caída del sistema?**

Si el TiggerRummy se cae por cualquier circunstancia, la partida en juego se perderá y será necesario comenzar de nuevo.

- **¿Es posible realizar algún tipo de truco que otorgue alguna ventaja frente a los otros jugadores?**

TiggerRummy no contiene ningún truco que permita obtener alguna ventaja frente a los otros jugadores.

- **¿Si remplazo mal un comodín automáticamente recibiré penalización?**

No, las penalizaciones se recibirán únicamente al finalizar el turno